任天堂株式会社　お客様ご相談窓口

窓口	住所	電話
京都（本社）	〒605-8660 京都市東山区福稲上高松町60番地	TEL. (075)541-6113
東京サービスセンター	〒101-0041 東京都千代田区神田須田町1丁目22番地	TEL. (03)3254-1647
大阪サービスセンター	〒531-0074 大阪市北区本庄東1丁目13番9号	TEL. (06)6376-5970
名古屋サービスセンター	〒451-0041 名古屋市西区幅下2丁目18番9号	TEL. (052)571-2506
岡山サービスセンター	〒700-0026 岡山市奉還町4丁目4番11号	TEL. (086)252-2038
札幌サービスセンター	〒060-0009 札幌市中央区北9条西18丁目2番地	TEL. (011)612-6930

●電話受付時間　月～金　午前9時～午後5時（土、日、祝日、会社特休日を除く）
●電話番号はよく確かめて、お間違いのないようにお願いします。

任天堂株式会社

〒605-8660 京都市東山区福稲上高松町60番地 TEL (075)541-6113(代)

ドンキーコング
DONKEY KONG
カード ゲーム

取扱説明書

Nintendo®

ごあいさつ

このたびは任天堂株式会社「ドンキーコングカードゲーム　スターターパック」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。
ご使用の前にこの「取扱説明書」をよくお読みの上、ご愛用ください。

もくじ

はじめに（商品概要）

「ドンキーコングカードゲーム　スターターパック」には次のようなものが入っています。

- ●技カード、サポートカードといった山札となるカード、50枚。
- ●ドンキーコングなどのイラストの描かれたキャラクターカード10枚。
- ●取扱説明書（本書）

遊ぶ前に、上記のものが入っているかどうか、必ずお確かめください。

カードゲームについて

このカードゲームは、プレイヤー2人で対戦して遊びます。遊ぶためには、40枚の山札とキャラクターカード5枚の合計45枚が必要です。これら40枚の山札とキャラクターカード5枚を組み合わせたものをデッキといいます。各プレイヤーに1組のデッキが必要です。

まず、デッキを組みましょう

「ドンキーコングカードゲーム　スターターパック」には合計60枚のカードが入っていますので、その中からデッキを組んでください。デッキの組み方については7ページからを見てください。

次にルールを覚えましょう!

このカードゲームのルールの基本はジャンケンです。ジャンケンのイラストの入った技カードを出しあって、勝負を決めます。ルールについては9ページからを見てください。

名前

このキャラクターの名前です。

P（POWER）

キャラクターの攻撃力を示します。この数字が大きいほど、使える技カードの種類が多くなります。

H（HAND）

このキャラクターが場に出たときに自分の山札から引くカードの枚数を示します。基本的には山札からこの数字だけカードを引かなければなりません。例外が２つあります。

（例外１）たとえば山札が４枚しかないときに、Hが５のキャラクターを場に登場させた場合は４枚だけ引いてください。この場合は負けにはなりません。
（例外２）たとえば既に手札を７枚持っているときに、Hが５のキャラクターを場に登場させた場合、手札は最大１０枚までしか持てませんので、山札からは３枚しか引くことができません。

S（SPEED）

キャラクターの素早さを示します。この数字が大きいほど、使えるカードの種類が多くなります。また、先攻を決める数字でもあります。

キャラクターの解説

このキャラクターの能力や、場に登場したときにあらわれる効果が書かれています。

通し番号

このカードの番号です

キャラクターカードの裏面には**黄色のワク線**が入っています。

技の属性

この技カードの属性を示します。属性には「パンチ（グー）」「キック（パー）」「なげわざ（チョキ）」「ぼうぎょ」の４つがあります。

ダメージ

技カードに最も大きく書かれている数字です。この数だけ対戦相手の山札をごみ箱に捨てさせることができます。山札にカードがないときにダメージを与えることができたプレイヤーが勝ちになります。

使用条件

この技カードを使うのに必要な条件が書かれています。たとえば「Ｐ４↑」と書かれていればＰが４以上、「Ｐ２↓」であれば、Ｐが２以下のキャラクターカードでなければ、使うことができません。

カード解説［技カード］

技の解説

技の特徴や、技カードで対戦相手にダメージを与えたときにはじめてあらわれる効果などが書かれています。

通し番号

このカードの番号です。

技カード、サポートカードの裏面には**赤色のワク線**が入っています。

効果の解説

このサポートカードを場に出したときにあらわれる効果が書かれています。

※サポートカードにはPやSなどの使用条件はありません。

たる

サポートカードの中には「コンティニューバレル」など、たるのイラストの描かれているものもあります。カードによってはたるのイラストの入ったカードをごみ箱に置くことで、場に出せるものもあります。

通し番号

このカードの番号です。

基礎編：デッキを組むためのルール

デッキを組むには次のことを必ずまもってください。

1. 山札のカードの枚数はちょうど４０枚にしてください。枚数は４０枚より多くても、少なくてもいけません。
2. 山札の中には、同じ名前のカードは最大４枚までしか、入れることができません。
3. キャラクターカードは５枚必要ですが、同じ名前のカードは１枚しか入れることができません。

   ※イラストがちがっていても、同じ名前のカードはすべて同じカードとしてあつかいます。

ヒント編：カードの組み合わせを考えよう

大ダメージを与えることのできる技カードをデッキに組み込みたい、というのは誰もが考えるところです。ところが強力な技ほど、Ｐの数字の小さいキャラクターには使えないことが多いのです。

複数のキャラクターが使える技カードを探してみたり、Ｐの数字があがるサポートカードを入れてみたりして、カードの組み合わせを考えてみましょう。

ヒント編：山札のバランス

山札の中には、技カードとサポートカードをバランスよく入れましょう。次のようなカードの割合を目安にするとよいでしょう。

- パンチ ―――― 8～10枚
- キック ―――― 8～10枚
- なげわざ ―――― 8～10枚
- ぼうぎょ ―――― 3～4枚
- サポートカード ― 6～10枚

このページからはいよいよルールを解説します。まずは案内役となってくれる３人のキャラクターをご紹介しましょう。

タカシ

ドンキーコングが大好きな男の子。負けず嫌いですぐに熱くなる性格だが、カンがいい。カードゲームはまったくの初心者。

ケンジ

タカシよりも１つ年上の男の子。クールな性格で、カードゲームの腕前の方はかなりのレベル。

トシユキ

カードゲームにくわしいお兄さん。タカシとケンジの共通の知り合いで、タカシに「先生」と呼ばれている。

プロローグ

「おいタカシ、ついに『ドンキーコングカードゲーム』を手に入れたぞ！おまえの分も用意してやったから、さっそく遊ぼうぜ！」

「う～ん、・・・でも実はボク、カードゲームやったことがないんだよなぁ。でも遊んでみたい！」

「そうか、じゃあトシユキさんに教えてもらおう。」

「そうだ。先生のところに行こう！」

「…というわけで、先生、よろしくお願いします。」

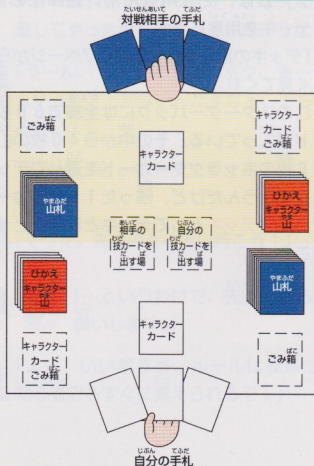
「よし、いいだろう。ルールは簡単だから、初心者でもすぐに覚えられるぞ！」

対戦の準備

「まずは、対戦の準備をしよう。このカードゲームは、２人用なんだ。遊ぶためには、デッキを用意しよう。」

「デッキの組み方については7ページからをよく見てくれ。

このスターターパックには全部で６０枚カードが入っている。その中から４０枚の山札と５枚のキャラクターカードを選んでデッキとして使うんだけど、残った１５枚のカードはサイドデッキとしてデッキとは別にとっておこう。」

山札とキャラクターカードはこの図のように置こう。自分のカードと相手のカードがまざらないようにしよう。」

「キャラクターカードは、自分で場に出す順番を決めることができるんだ。順番を決めて、控えのキャラクター山札にふせて置こう。」

「場に出ているキャラクターが、技カードやサポートカードを使って戦うんだ。」

「5対5の団体戦なんだ。それで、どうなったら勝ちになるの？」

「勝利条件としては、『対戦相手の山札を全部なくしてしまうこと』だね。ただし、山札がちょうど0枚っていうのは負けにはならない。厳密に言うと、『山札が0枚のときに、ダメージをくらうと負け』になるんだ。」

「とにかく、はじめようよ！」

「じゃあ準備ができたら、まずはあいさつしよう。」

「よろしくおねがいします。」

「次にゲームの全体の流れを説明しよう。」

対戦の流れやルールはタカシくんとケンジくんが遊びながら説明していきます。カードについての解説や本文中で赤字になっている言葉は、37ページからを見てください。

「お互いに自分の山札をシャッフルして、相手の山札をカットしよう。」

ゲームスタート／1ラウンドスタート

「では、1ラウンドスタートだ。場にキャラクターカードを出そう。」

「ボクはクラップトラップ。」

クラップトラップ　P2　H6　S7

「オレはディディーコング。」

ディディーコング　P3　H6　S6

「じゃあ、どちらが先攻かを決めるよ。出したキャラクターカードのSの数字の大きい方が先攻になるから、この場合、クラップトラップは7、ディディーコングは6でタカシくんが先攻だ。」

「そしてHの数字を見てみよう。この数字だけ、自分の山札からカードを引いて手札にするんだ。」

「ディディーコングのHが6ってことは、6枚引かなければならないんだよね。」

「よし、ボクも6枚引くんだね。先攻はボクだから、ボクのターン。」

タカシ山札40-6=34　手札6　ケンジ山札40-6=34　手札6

「ラウンドのはじめに山札からカードを引くことを、絶対にわすれちゃダメだぞ！　また、手札は最大10枚まで持つことができるんだ。」

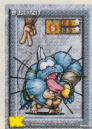
1ラウンド：タカシのターン

「まず、自分のターンのはじめにできることは次のようになっているんだ。」

ルール解説

- ●技を出す。
- ●サポートカードを出す。
- ●パスする。

「よし、わかった。それじゃあ『せおいなげ（チョキ）』を出すぞ！」

「ちょっと待った！その技カードは出せないぞ。クラップトラップのPの数字とSの数字をよく見てごらん。」

「クラップトラップのPは2、Sは7だよ。」

「『せおいなげ（チョキ）』が出せるのは、Pが3以上、Sも3以上のキャラクターのときだけなんだ。」

「技カードにはそれぞれ使用条件があるんだから、**なれないうちは、出せるカードと出せないカードを分けて持つようにすればいいんだぜ。**」

「そ、そうか。(じゃあこの3枚が出せるのか)」

●タカシくんの出せるカード

「さらに、**このゲームのルールの基本はジャンケンなんだ。**自分のターンでなげわざ（チョキ）を出せば、対戦相手はパンチ（グー）で**返す**ことができる。パンチに対してはキック（パー）を持っていれば、相手にダメージを与えられるんだ。」

ルール解説

「わかった！じゃあ『くすぐる（チョキ）』を出すぞ。」

「やっとゲームがはじまったぜ。**返し技**は『ボディブロー（グー）』でどうだ！」

「タカシくんはもう一枚カードを出せるよ。」

「『ローキック（パー）』で決まりだ！」

「『かわす（防御）』で**防御**。」

「えっ、なんだよ！？その防御って！そんなのジャンケンにはないよ！」

「ハハハ、そりゃそうだね。でも相手の技をこんなふうに防御できるから、かけひきができるんだよ。」

「それじゃ、このあとはどうなるの？」

「これでタカシくんのターンはいったん終わり。場に出した技カードはごみ箱に置こう。次はケンジくんのターンになるんだけど、ちょっとその前に、今回のターンをおさらいしておこう。」

「覚えておいてほしいのは、次のことだ。
先攻は...
●技カードは最高2回出すことができる。
●相手の技カードに対して防御カードを出すことができる。
後攻は...
●返し技として、1回だけ技カードを出すことができる。
●防御カードを出すことができる。」

「では次に行ってみよう。」

1ラウンド：ケンジのターン

タカシ山札34　手札4　ケンジ山札34　手札4

「よし、オレのターンだな。まずは、『フットスタンプ（パー）』」

「相手がキック（パー）ということは、返し技は『かみつき（チョキ）』でどうだ！」

「それじゃ、『ずつき（グー）』」

「ゲッ！出せるカードがないよ、先生！」

「ということは、ケンジくんの技カード『ずつき（グー）』は成功だ。
カードを見てみると…

ずつき（パンチ：グー）3ダメージ：
「相手は次のターンに技を使用できない。」

…ということだから、タカシくんは
自分の山札から３枚ごみ箱に置こう。」

「く、くやしいなぁ」

タカシ山札34-3=31　手札3　ケンジ山札34　手札2

「しかも『ずつき（グー）』の効果として次のターンに、タカシくんは技カードを出せないんだ。」

「えっ、本当なの？」

「そうだよ。こんなふうに技カードには、その技が成功したときの効果が書いてあるから、よく読んでおこうね。」

１ラウンド：タカシのターン

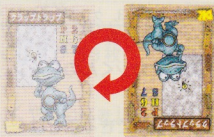
タカシ山札31　手札3　ケンジ山札34　手札2

「じゃあ再びタカシくんのターン。」

「自分のターンでできることは…
●手札からカードを出す。
●パスする。
…だけど、技カードは出せないんだろ。サポートカードは持ってないから、パスするよ。」

「一度パスしたら、自分のキャラクターカードの向きを１８０度回転しておくんだ。そして、このラウンドの間、自分のターンだったとしても、自分からは技カードが出せなくなるんだ。このことはよく覚えておこう。」

「返し技だったらいいんだね。」

●パスしたら180度回転

1ラウンド：ケンジのターン

タカシ山札31　手札3　ケンジ山札34　手札2

「よし、『ココナッツスロー（グー）』を出すぜ。」

ココナッツスロー（パンチ：グー） 1ダメージ：「カードを2枚まで引く。」

「うっ。この技のダメージを受けるよ。（キック（パー）の技カードがないんじゃ、しょうがないよな）」

ルール解説

「じゃあこのカードを見てみると…
「カードを2枚まで引く。」
…ということだから、ケンジくんは自分の山札から2枚までカードを引いてもいいよ。」

「じゃあ、2枚引くよ」

タカシ山札31-1=30　手札3　ケンジ山札34-2=32　手札3

「次はタカシくんのターンだ。」

「一度パスしているから自分から、技カードは出せないんでしょ。じゃあもう一度パスするしかないね。」

「うん。これで、パスした回数が2回になったから、このラウンドは終了だ。
正確に言えば、『双方のプレイヤーのパスした回数の合計が2になったら、そのラウンドは終了する』ということなんだ。」

「つまりこういうことだろ。
●タカシが2回パスした
●ケンジが2回パスした
●タカシとケンジが1回づつパスした
この3つの場合があると。」

「さすがケンジくん！」

「く、くやし～い。次に行こう、次に！」

「では、場に出ているそれぞれのキャラクターカードを、キャラクターカードごみ箱に置いて、ラウンド終了だ。」

2ラウンドスタート

タカシ山札30 手札3 ケンジ山札32 手札3

「それでは、2ラウンド目をスタートしよう。ひかえキャラクター山から、場に新しいキャラクターカードを出そう。」

「ボクは1番好きなドンキーコングだ。」

ドンキーコング P5 H5 S5

「オレはクランプ将軍。」

クランプ将軍 P4 H6 S5

「さて、どっちが先攻かを決めたいんだけど、どちらもSが5だね。」

「こんなときはどうするの？」

「公式ルールとしては、Sの数字が同じときは、サイドデッキを引いて、その通し番号の数の大きさで決めるんだ。
サイドデッキとは、技カードやサポートカード10枚とキャラクターカード5枚の合計15枚のカードの束のことをいうんだ。デッキには組み込まれていないカードのことだね。」

「スターターパックは技カードやサポートカードが50枚、キャラクターカードが10枚入っているから、デッキに使わない余りのカードをそのままサイドデッキにすればいいんだね。」

「本来は2人ともサイドデッキをシャッフルして1枚引き、通し番号の大きい方が先攻になるんだけど、公式ルールでの試合でないかぎりは、ジャンケンなどで先攻を決めてもいいんだ。」

「今回はルールを覚えるための対戦だから、ジャンケンにしよう。」

「ジャンケンポン！」

「タカシがグーでオレがパーだから、2ラウンド目はオレが先攻だな。」

「ではHの数まで山札からカードを引いて、手札に加えよう。」

タカシ山札30-5=25　手札3+5=8
ケンジ山札32-6=26　手札3+6=9

ルール解説

2ラウンド：ケンジのターン

「そういえば、タカシは『せおいなげ（なげわざ：チョキ）』を持っていたんだよな。ここはいちかばちか、このカードを出すぜ。」

にらみ合い「お互いに手札を山札に戻して、よくシャッフルする。その後、お互いにカードを5枚引く。」

「サポートカードは出すとすぐにその効果が発揮されるんだ。」

（2人とも手札を山札に戻して、よくシャッフルし、お互いに5枚ずつカードを引いた）

タカシ山札25+8-5=28　手札5
ケンジ山札26+9-5=30　手札5

「先生！サポートカードを使ったら、ケンジくんのターンは終わりで、次はボクのターンになるんだよね？」

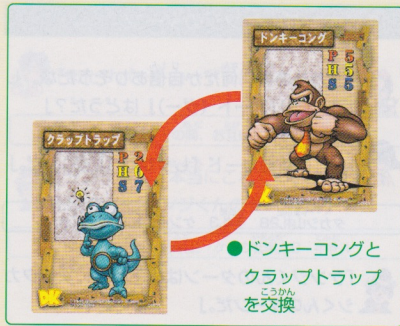
「そうだけど…そういえばタカシくん、『せおいなげ（チョキ）』を使えなかったのに、あんまりガッカリしてないね？」

「まぁ、見ててよ！」

2ラウンド：タカシのターン

「ボクもサポートカードを出すよ！」

コンティニューバレル「すでに使用したキャラクターを1枚選び、今のキャラクターと交換する。」

「このカードで、ドンキーコングとクラップトラップを交換するよ。」

「そして次はケンジくんのターンだよ。」

タカシ山札28　手札4　ケンジ山札30　手札5

2ラウンド：ケンジのターン

「タカシの奴、何だか自信ありそうだな。しかし『ラリアート（グー）』はどうだ？」

「ここは防御カード『しゃがむ（防御）』だ。」

タカシ山札28　手札3　ケンジ山札30　手札4

「ケンジくんのターンは終了して、次はタカシくんのターンだ。」

2ラウンド：タカシのターン

「またサポートカードを出すよ！」

接近戦「このラウンドの間、お互いにキックが出せない」

「タカシくん、本当にこれでいいんだね？じゃあ次はケンジくんのターンだ。」

タカシ山札28　手札2　ケンジ山札30　手札4

2ラウンド：ケンジのターン

「キック（パー）が出せないってことは、パンチ（グー）を出せば、勝てるってことだぜ！」

「わ、わかってるよ。」

「じゃあ覚悟しな。『からてチョップ(グー)』だ!」

「待ってました！返し技で『カウンターパンチ（グー）』だ。」

カウンターパンチ（パンチ：グー）
「相手のパンチを返せる」

「なんだって！パンチを返せるのか！」

「確かにゲームのルールの基本はジャンケンなんだけど、このようにカードに書いてあることにしたがって、対戦を進めていくんだよ。」

「しかたない、この技をくらうしかないな。」

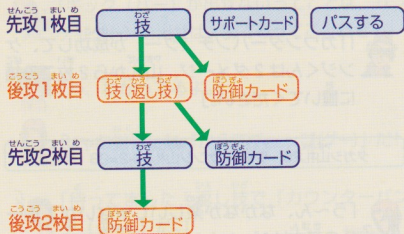
「『カウンターパンチ（グー）が成功して、ケンジくんは2ダメージ、山札から2枚ごみ箱に置いてください。」

タカシ山札28　手札1　ケンジ山札30-2=28　手札3

「う～ん、なかなか楽しいじゃないか！ルールの基本はジャンケンだから簡単でいいな。」

「こんなに自分の思った通りにいくとは思わなかったよ。ゲームとしては奥が深いなぁ。」

「…といったようなかんじでタカシくんとケンジくんの対戦はまだまだ続いていくんだけど、ルールの解説としてはここまで。」

「最後に対戦の流れを図にして見せよう。」

※技とは「パンチ」「キック」「なげわざ」のことです。

「出せるカードがない場合はダメージを受けて、先攻・後攻が入れかわるんだ。」

「ルールを覚えたら、友達と対戦しよう！」

デッキ

４０枚の山札とキャラクターカード５枚を組み合わせたものをデッキといいます。カードゲームを遊ぶには、各プレイヤーに１つのデッキが必要です。

キャラクターカード

ドンキーコングなどのキャラクターのイラストが描かれているカードです。くわしくは2ページを見てください。

ラウンド

このカードゲームでは、場に出した１枚のキャラクターカードの戦いが終わるまでを１ラウンドといいます。柔道でいう先鋒戦、次鋒戦のようなものです。

ターン

順番を示す言葉です。このカードゲームでは、自分のターンには対戦相手より先に手札から場にカードを出すことができます。パスすることで、対戦相手のターンになります。

サイドデッキ

サイドデッキとは、技カードやサポートカード１０枚とキャラクターカード５枚の合計１５枚で成り立っているものです。
サイドデッキは、公式ルールでの対戦中、先攻が決まらない場合に使います。お互いに１枚めくって、その通し番号の数字の大きい方が先攻になります。

山札

対戦に使うカードを４０枚ひと組にしたものです。
山札には技カードやサポートカードを、プレイヤーが自由に選んで入れることができます。同じ名前のカードは最大４枚まで入れることができます。キャラクターカードは入れないでください。

場

キャラクターカードや技カード、山札などを並べて、対戦を行う場所です。

基礎用語解説

ごみ箱

対戦中、一度使った技カードやサポートカードを重ねて置いておく場所です。（ほんとうのごみ箱のことではありません。）ごみ箱にカードを置くときは必ず表向きにして、お互いに見えるようにしてください。
キャラクターカードにも専用のごみ箱があり、対戦で使用したキャラクターカードは、ラウンドが終ったときにキャラクターカードごみ箱に置いてください。

捨てる

対戦中､場に出ていたカードをごみ箱に置くことです。

手札

対戦中に山札からひいたカードのことです。手札は対戦相手に見せないでください。ただし、カードの効果として見せなければならない場合もあります。

技カード

グー、チョキ、パーなどのマークの入ったカードで、山札に入れて、対戦に使います。詳しくは4ページを見てください。

パンチ（グー）

技カードの属性のひとつです。手を使った技で、ジャンケンのグーにあたります。チョキには勝ち、パーには負けます。

キック（パー）

技カードの属性のひとつです。足を使った技で、ジャンケンのパーにあたります。グーには勝ち、チョキには負けます。

なげわざ（チョキ）

技カードの属性のひとつです。バックドロップなどの投げ技で、ジャンケンのチョキにあたります。パーには勝ち、グーには負けます。

ぼうぎょ

技カードの属性のひとつです。実際のジャンケンにはありませんが、たとえていえば、ジャンケンをあいこにできるものです。ぼうぎょの技カードのことを、ほかの技カードとは区別して「防御カード」と呼びます。

基礎用語解説

技

パンチ、キック、なげわざの技カードのことをまとめて技と呼ぶことがあります。この場合はぼうぎょを含みません。

サポートカード

技カードと同じように山札に入れて使いますが、キャラクターカードの能力を高めるものや、プレイヤーに有利になるものなど、いろいろな効果があります。自分のターン（先攻1枚目）でしか使えません。

返す（返し技）

対戦相手の出した技カードに勝てる技カードを出すことです。たとえば、パンチ（グー）を出してきたら、キック（パー）を出すことです。

シャッフル

カードの束を、順番がバラバラになるように、まぜあわせることです。

カット

カードの束を2つに分けて、上下を入れ替えることです。

Q. サポートカードの「修行」などで、「あなたの山札から好きな技カード1枚を加えた後、山札をシャッフルする。」と書いてあります。このときは自分の山札を見ていいのでしょうか？

A. はい。自分の山札の中を見て、好きな技カードを1枚手札に加えてください。その後山札をよくシャッフルして、場に戻してください。

Q. サポートカード「ひと休み」ですが、「次のあなたのターンは1回休み」というのはどうなるのですか？

A. たとえば、Aくんが自分のターン「ひと休み」をした後は…

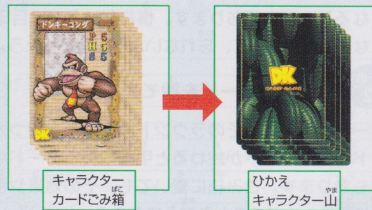
Aくんのターン「ひと休み」を出す→Bくんのターン→Bくんのターン（Aくんのターンは1回休みなので）

…となります。

1回休みは、パスしたわけではないので、次にAくんのターンがきたら通常どおり技カードを出すことができます。

Q. 対戦中にひかえのキャラクターカードがなくなってしまい、新しいキャラクターカードが出せなくなりました。どうすればいいでしょうか？

A. 5枚のキャラクターカードをごみ箱から取り出し、場に出す順番を決めて、ひかえキャラクター山に戻してください。そして対戦を続けてください。

●ひかえのキャラクターカードがなくなったら…

ひかえキャラクター山にもどします。

Q. 公式ルールとは何ですか？

A. 公式ルールとは、正式な大会で適用されるルールです。２７ページにあるように、サイドデッキを使います。その他は大会のときの指示に従ってください。

アドバイス ～ゲームをスムーズに進めるために～

その1 先攻・後攻を忘れないようにしよう。

対戦をしているうちに、どちらが先攻かわからなくなることがよくあります。慣れないうちは目印になるものを使って、忘れないようにしましょう。

その2 ごみ箱にカードを捨てても...

カードの中には、そのラウンドの間効果を持つカードや、ラウンドが終わると手札に戻るカードなどもあります。ごみ箱に置いても、その効果や手札に戻るカードのことを覚えておこう。

キャラクターカード

カード名	カード名
ドンキーコング	すねるドンキーコング
ディディーコング	ひらめきディディーコング
クランキーコング	迷いのクランキーコング
キャンディーコング	おすましキャンディーコング
ブラスターコング	文句有るかブラスターコング
ファンキーコング	怒りのファンキーコング
ディクシーコング	ぷりぷりディクシーコング
キングクルール	激怒のキングクルール
クラッシャ	嘆きのクラッシャ
クランプ将軍	透視のクランプ将軍
クラップトラップ	悪知恵クラップトラップ
ポリーロジャー	喜ぶポリーロジャー
ベイビーコング	だだこねベイビーコング
ロボ・キャンディー	踊るロボ・キャンディー
キャプテンスカービィー	悪知恵キャプテンスカービィー
雪男のエディー	ありゃりゃの雪男のエディー
インカ・ディンカドゥ	嘆きのインカ・ディンカドゥ
コンフー	楽しいコンフー

技カード（パンチ）

カード名	属性
ぐるぐるパンチ	パンチ
ジャンピングパンチ	パンチ
ストレートパンチ	パンチ
ダイナマイトパンチ	パンチ
ダッシュパンチ	パンチ
ビンタ	パンチ
からてチョップ	パンチ
ずつき	パンチ
れんぞくパンチ	パンチ

技カード（パンチ）

カード名	属性
おうふくビンタ	パンチ
アッパー	パンチ
ボディブロー	パンチ
カウンターパンチ	パンチ
カエルアッパー	パンチ
エルボー	パンチ
ひっかく	パンチ
ファイナルパンチ	パンチ
ショルダータックル	パンチ
じごくつき	パンチ
ラリアート	パンチ
ココナッツスロー	パンチ

技カード（キック）

カード名	属性
ジャンピングキック	キック
にだんげり	キック
スライディングキック	キック
ダッシュキック	キック
ヒップアタック	キック
フットスタンプ	キック
ミサイルキック	キック
メガトンキック	キック
ひざげり	キック
カンフーキック	キック
まわしげり	キック
ローキック	キック
ドラゴンキック	キック
サマーソルトキック	キック
ココナッツシュート	キック
トルネードキック	キック

カードリスト

技カード（キック）

カード名	属性
あしばらい	キック
ジャンピングニー	キック
くうちゅうさんだんげり	キック
ローリングソバット	キック
ドロップキック	キック

技カード（なげわざ）

カード名	属性
ジャイアントスイング	なげわざ
パワーボム	なげわざ
ボディスラム	なげわざ
ぶんなげる	なげわざ
ヘッドロック	なげわざ
かみつき	なげわざ
せおいなげ	なげわざ
ほおりなげる	なげわざ
くすぐる	なげわざ
くうちゅうなげ	なげわざ
よんのじがため	なげわざ
うまのり	なげわざ
ちゃぶだいがえし	なげわざ
イズナおとし	なげわざ
バックドロップ	なげわざ
ショルダースルー	なげわざ
パイルドライバー	なげわざ
ともえなげ	なげわざ
あてみなげ	なげわざ
ブレーンバスター	なげわざ
さんかくじめ	なげわざ

カードリスト

技カード(ぼうぎょ)

カード名	属性
ガード	防御
おかえし	防御
がまんする	防御
かわす	防御
しゃがむ	防御
ジャンプ	防御
かくれる	防御
フットワーク	防御
はしる	防御

サポートカード

カード名	カード名
バナナ	秘伝の書
ココナッツジュース	リトライ
夕暮れ	恐怖
ココナッツボール	金縛り
修行	岩場
にらみ合い	トレーニング
バーサク	殴れない
整列	DKバレル
偵察	TNTバレル
接近戦	コンティニューバレル
弱点	タル大砲
柔よく剛を制す	トラッカーバレル
スーパーバナナ	クレムコイン
めまい	ボーナスコイン
弱体化ガス	バナナコイン
洞窟	きばこ
茨の木	ひと休み
両手にバナナ	パワーアップ

⚠警告

カードを人や物に向けて、投げないでください。目や体に当たると、けがや事故の原因となり危険です。

⚠注意

強く折り曲げたり、強い衝撃を与えるというような乱暴な取扱いをしないでください。

使用上のお願い

- 湿気の多い所、水蒸気の当たる所では使用・保管しないでください。
- 火気・熱気には、絶対に近づけないでください。
- 使用場所は、フェルトや布地の上をお勧めします。
- 直射日光の当たる窓際や、高温になる車の中などに放置しないでください。

991126